Popoli Eletti, Rivolte e Lotte di Liberazione ed Indipendenza

I Leitmotif Tematici Strutturali nella PluriLogia

(a cura del gruppo Vì — Tarcìsio Astronnàrdi — ‘Vì’; integrazioni del gruppo Pàncer — Romèsto Trincagliùto — ‘Doréamon’).
(*Editor di bozze : Vì, Pàncer*).

Nel seguito del testo, le sei Branche della PluriLogia verranno referenziate con brevi lettere tra parentesi graffe, come segue :

{A} Cronache di Constance e delle Stirpi Originarie dei Guardiani.

{B’ e B”} La Terza Guerra Interrogativa (prequel) ed Il Contrattacco Interrogativo (sequel).

{C’ e C”} G.E.G di Napoli (prequel e sequel).

{D} Rocca di Stella.

{E} I Venti del Giravàgo.

{F} La Parola Sepolta.

I popoli eletti della Saga

Il leitmotiv del popolo eletto è presente in due terzi della PluriLogia, ma manca in due Branche (ed in una va inteso solo in senso lato). Tuttavia, ove presente, rappresenta spesso un pilastro portante dell’intera trama.

{A}

In Cronache di Constance e delle Stirpi Originarie dei Guardiani questa tematica è fortissima e la cosa si evince già dal titolo stesso, laddove si fa un enfatico riferimento etnico all’associazione biunivoca 1 razza = 1 ruolo altisonante. Questo libro ha voluto esprimere un certo afflato biblico / patriottico in questo marcato distinguersi ed auto percepirsi come distinti e speciali (ed in un certo senso anche superiori, ma non nella comune accezione del termine : Guardiano implica infatti responsabilità più che potere, un onere gravoso, un’alta missione da assolvere con onore) dei Constantiani purosangue. La cosa trasuda in ogni aspetto che riguardi la vita dei Constantiani e le loro relazioni coi ‘Fuorimondo’, a partire dalla particolarità stessa della loro Patria : un pianeta con due sub nuclei, palesemente assemblato artificialmente (e, si scopre poi, per opera del loro stesso Dio !). In realtà il privilegio dei Constantiani non sta tanto nell’essere stati prescelti bensì nel fatto di essere stati progettati a tavolino, costruiti appositamente per difendere il loro universo dai Demonici, gli emissari del Grande Uniformatore : Bròndor.
In questo libro, così manicheo, i due titani celesti, i Primordiali della Grande Materia, intrappolati insieme al di fuori dello spazio tempo normale per un gesto di grande generosità dell’Altissimo, che si era auto esiliato lì trattenendo a sé il proprio avversario, non rispettoso della Piccola Vita, giocano la loro partita con pedine scelte tra i viventi. Incurante di poter anche ingenerare paradossi devastanti, di distorcere il sistema di Leggi Reggenti, Bròndor soffia il caos attraverso i Varchi (come Ùltam) e costruisce le schiere Demoniche infondendovi l’Alta Magia Demonica, per scagliarle contro la patria dei Difensori. Prima gli Antichi Demoni Litosiani (auto estintisi in quanto troppo selvaggi ed incontrollabili), poi i Grandi Demoni (sconfitti dai Constantiani secoli prima), infine, esumando i primi nei Simulanti ed ibridandoli con altro, gli aberranti DemonIbridi.
L’Altissimo difende la consistenza del Continuum e l’integrità della Piccola Vita indirettamente, tramite i suoi campioni. A tal fine aveva selezionato i ceppi genetici dei guerrieri più valenti dalla Culla, gli aveva costruito un mondo simile ad una sorta di inferno seppur esteticamente gradevole (ma terribile nella sostanza : una gravità orrenda, radiazioni ionizzanti che piovono dal cielo ed erompono dal terreno, la costante competizione

con le Colonizzatrici Metalliche. Cfr. con i Fremen, ***Dune***, di F. Herbert. L'ispirazione alla saga di Dune, ed anche ai guerrieri Sardaukar, è chiara : serve un mondo–inferno per creare e mantenervi attiva una razza tenace ed inflessibile; chi vive nell'agio diventa un rammollito e debosciato). A differenza di Bròndor, che se solo potesse non si farebbe alcuno scrupolo ad ingerire direttamente nel Continuum (pur sapendo che la sua stessa presenza distorcerebbe violentemente la coerenza delle leggi fisiche locali), l'Altissimo si è legato le mani, e non interferisce mai direttamente. Tuttavia non ha abbandonato i Guardiani a sé stessi ! Ha fatto loro dei Doni : le Grandi Armi, i Bordoni Maggiori, ed, indirettamente i Leviatani. Questo aspetto viene però approfondito in un documento apposito, dedicato specificamente a questi altri leitmotiv.
Invece, più strettamente collegato al rapporto privilegiato col loro Dio, c'è il Dono forse più emblematico di tutti, perché fatto collettivamente all'intera Stirpe dei Guardiani : il Qjq, l'arbusto selvatico dalle vescicole piene di gelatina azzurro verdastra che cresce ai margini dei viottoli su tutta Constance, ma solo lì in tutto l'universo conosciuto (ancora, un tributo alla **Spezia** di F. Herbert, nella sua irreplicabilità al di fuori di Arràkis). Grazie al Qjq ed alla Comunione col Sangue di Fuoco i guerrieri Constantiani possono diventare, irreversibilmente, Trasformati o Statue Viventi. Infatti, di stanza presso tutte le grandi Casate della Gilda dei Viaggiatori presta servizio un numero imprecisato di Statue Viventi, soggette però alla Deroga Prima (ossia : se la madre patria li richiama in servizio sulla Luna Pesante, essi possono e devono tornare, lasciando in sospeso qualsiasi altro incarico o missione. Chi li assolda lo sa, la loro fedeltà ultima resta a Constance). Le intere Stirpi Originarie, quando messe di fronte a guerre esistenziali durissime ed alla prospettiva della cancellazione totale, possono scendere anche in toto, collettivamente, nella Comunione mangiando la strana bacca dalla gelatina verdazzurra, unico vettore del virus progettato dal loro Dio. Quindi l'intera Luna Pesante può tramutarsi in una fortezza inespugnabile, ostile alle forme di vita più fragili, e difesa da un'armata di creature blindate ed insensibili al dolore. Insomma, il rapporto tra i Constantiani e l'Altissimo, sebbene lui non si manifesti che una singola volta in modo esplicito, chiamando a sé Tar, è profondissimo, ubiquitario, costante nei millenni. I Constantiani sono un po' una sorta Ebrei elevati al cubo, di quelli alla maniera dell'Antico Testamento, ma più bellicosi.

{B}

In La Guerra Interrogativa (prequel) e ne Il Contrattacco Interrogativo (sequel, in sviluppo, ad oggi), la tematica è relativamente simile, sebbene declinata in tono minore, meno altisonante. Questa re implementazione del popolo eletto è un po' a metà strada tra i Constantiani e gli Hobbit della Contea (**LoR**, J. R. R. Tolkien), nella sua dimensione rurale, bonaria e campagnola. Gli Irongardiani sono per la maggior parte bonaccioni, rozzi bifolchi col mito del duro lavoro (ed apprezzatissimi come tecnici e manutentori, quando emigrano su Pegaso), conservatori ed un poco ottusi, attaccatissimi alla loro Luna Greve ed alle tradizioni. Ma attenzione a non sottovalutarli ! Come indole, sebbene pacifici di default, gli Irongardiani sono anche loro tenacissimi, ostinati ed irriducibili. Sono stati costretti a formarsi in uno stato di guerra quasi perenne, perché Ìrongard fa gola a molti : è il paradiso minerario di ogni commerciante di metalli.
Inoltre il popolo della Luna Greve cova sotto le ceneri uno spirito di rivalsa, in quanto sottoposto ad ingiuste vessazioni da parte di un ramo locale, corrotto e tirannico, dei Cavalieri del Cosmo, totalmente fazioso e parteggiante per Pegaso (il pianeta più vasto e popoloso del sistema delle Sette Lune). Ìrongard è anche fortemente sotto rappresentata al Sopra Governo dei Satelliti. La Luna Greve è in pratica un clone di Constance, salvo la sua origine naturale, ed il fatto di essere tecnologicamente più arretrata, mantenuta invero in uno stato di arretratezza a causa non già della povertà intrinseca (rigurgita infatti di metalli preziosi), ma a causa dell'iniquo Trattato di Limitazione Tecnologica.
Anche la struttura sociale è assolutamente diversa. Constance è uno stato molto gerarchico, profondo e strutturato a vari livelli istituzionali (Tre macroregioni : Gravilandia, Clivolandia, Levilandia, poi l'Unione tra le ultime due, poi la Confederazione tra l'Unione e la Gravilandia, più ferree gerarchie religiose e militari), con anche conglomerati metropolitani enormi come Clivograd. Ìrongard invece è una Luna che si regge tutta sul nucleo fondativo delle autonomie locali : le GòunderWhelt (aggregati da poche decine a qualche migliaio di Clan), con pochissime grandi metropoli, che non pesano affatto più del resto. Ad Ìrongard gli affari si

concludono ancora più con una stretta di mano e con la parola data a voce che non con tante firme su pezzi di carta. Astòria (GòunderWhelt dove aveva dimora il Clan McIntyre ed arcaicamente nota come Wednàrya) è piccola, pur avendo una storia lunga e gloriosa, agricola, con piccolissime industrie artigianali. Ma le GòunderWhelt più che da superficiali rivalità sono legate da una profonda fratellanza. Chi ne attacca una le attacca tutte, quasi si trattasse di un formicaio.
Questa solidarietà spinta all'estremo trova riscontro in una figura semi leggendaria : il Drakònnacht, il Vendicatore della Luna Greve, che indossa la tipica armatura a scaglie rodiridata. Nessuno può auto proclamarsi tale, e non c'è nessuna procedura formale per diventarlo, ed infatti quasi sempre, per la maggior parte del tempo, non esiste alcun Drakònnacht. Ma quando la circostanza è propizia, quando l'intera Luna è vessata e soffre sotto il peso dell'invasione da fuorimondo, talvolta si leva un guerriero che si staglia sopra gli altri, e che pian piano spontaneamente viene riconosciuto come Il Drakònnacht : il figlio del cordoglio della Luna, che sa radunare sotto di sé tutti i Clan di tutte le GòunderWhelt (nota un po' auto celebrativa : questa figura rappresenta una gradevole convergenza di idee : cit. *Toruk Makto is a Na'vi individual who successfully manages to ride a Great Leonopteryx. There had only been five Toruk Maktos prior to Jake Sully*. Ecco, dicevamo, ci piace molto questa cosa poiché {B} ha cominciato ad essere scritto in tempi non sospetti, negli anni 80, ossia un tantino **prima** di Avatar, e non dopo ! Però le convergenze di pensiero, semplicemente, accadono, quasi sempre ad insaputa reciproca. Ma poi, a ben vedere, questi ruoli simbolici di accentramento della rappresentanza hanno radici ben più antiche : i Paladini delle Crociate, Artù ed i Cavalieri della Tavola Rotonda, Robin Hood contro gli invasori Sassoni). T.G.B. viene a denti stretti menzionato come Drakònnacht già a partire dai suoi 20 anni, per il suo contributo assolutamente cruciale nella precedente Guerra delle DragoMontagne, dove respinse gli Invasori Onironesi supportati da Pegaso sotto banco. Anzi riceve il nomignolo di Leone di Astòria. Ma la cosa poi rimase sopita perché non c'è un Drakònnacht in tempo di pace, sino a tornare alla ribalta con La Rivolta delle Lune, quando nuovamente conduce i Clan ed infine, piegato Pegaso stesso, porta le truppe Irongardiane alla Torre di Cristallo, sede del Sopra Governo dei Satelliti.
Nel sequel, il suo ruolo si impenna ulteriormente, in maniera esponenziale, poiché viene costretto ad intraprendere una sorta di Crociata universale contro le Ali Nere, si auto esilia nel loro Tutto e porta la fiaccola della guerra laddove si sentivano intangibili. Non a caso T.G.B. è il vincitore del Torneo dei Super Eroi della PluriLogia. Ma Ìrongard non è solo lui.
L'intera Luna risponde alla chiamata. L'intera Luna Greve regge l'urto delle forze superiori Pegasiane. E fronteggia senza sgretolarsi l'infiltrazione nefanda degli Emissari delle Ali Nere (che nell'ombra controllano interi altri mondi più permeabili a ricatti e corruzione) e resiste al terrore oscuro, ed infine si risveglia. Perché Ìrongard è una Luna Eletta non meno di Constance : era uno dei rarissimi Mondi del Contatto, i mondi prescelti dai Signori Interrogativi. È la Luna che rimpolpa con nuove Reclute, e poi nuovi Iniziati, le fila degli adepti al Labirinto Interrogativo. Ed è la Luna a cui, nel sequel, innumerevoli altri mondi si accoderanno quando tornerà a divampare l'Alleanza, ed il Contrattacco Interrogativo verrà portato fin nel cuore dei Domini delle Ali Nere, nell'Altro Tutto.

{C}

G.E.G. di Napoli è una delle due sole Branche in cui il leitmotiv del Popolo Eletto sostanzialmente manca. Sull'intero mondo di Lad incombe una tetraggine di fondo che ricorda il Ragnarok dei norreni. E, ciononostante, i brevi scorci della Terra, sia di Napoli di fine anni 90 (vista attraverso gli occhi dei tre viaggiatori Ladian, che la percepiscono come un mondo morto e putrescente, senza anima né cuore), sia della Terra futura 'post apocalittica' (menzionata talvolta nei ricordi del Messia Nero, specialmente nel sequel), appaiono ancora peggiori. Si tratta di una filiera molto pessimistica, dove ci sono solo soprusi e guerre ingiuste, di aggressione di coloro che pensano di essere forti contro i deboli e diversi, dove vince il più forte e non chi è nel giusto. G.E.G. per un certo tempo si barcamena, sballottato, scegliendo inizialmente la fazione sbagliata, per poi cambiare radicalmente opinione in modo imprevisto. Le nefandezze sotto il cielo sono tali e tante da scatenare un redde rationem a tutto campo, senza esclusione di colpi e, nel sequel, l'intervento diretto degli Arcangeli Distruttori (Legislatore Dògonod, etc). I presunti buoni sono sempre meno buoni man mano che li si

conosce meglio, ed i presunti cattivi non sono poi così cattivi (con l'eccezione dei Demoni, specialmente i non convertiti, dopo l'avvento del Messia Nero, il Mòrgoth). In sostanza, in {C} nessuna razza o popolo merita l'assoluzione, salvo forse i Fatati più umili.
L'unica tematica vagamente correlata, ma che se ne discosta a tal punto da non poter essere considerata una mera variazione sul tema, è il Progetto GaiaNova, immaginato dal Mòrgoth stesso nell'incontaminato Continente Meridionale. È un tentativo di ricostruire da zero una società progettata a tavolino senza il Male, che nel prequel è appena abbozzata, nel sequel procede, almeno sino all'Apocalisse (e la contestuale caduta del Messia Nero, deposto dai Legislatori, i quali però non interferiscono con GaiaNova stessa, trovandola un tentativo lodevole). Anche se ideata da teste diverse, questa ispirazione presenta semmai delle convergenze con l'idea Interrogativa della Spirale di Scala Polidimensionale e del Piano di Separazione (l'artefice di GaiaNova sono io, Vì, mentre l'idea del Dimezzamento dei due Tutti, della spartizione tra gli Interrogativi e le Ali Nere, nacque da Rìddler tanto tanto tanto tempo prima … e, va detto, è qualcosa di immensamente più vasto e radicale, sebbene anche in GaiaNova ci sia questa idea embrionaria : la separazione definitiva del Bene dal Male e la predisposizione di confini vigilati da guardiani per mantenerla incontaminata).

{D}

In Rocca di Stella, l'archetipo del Popolo Eletto è incarnato dai Clan della Pietra (gli Hochàim) e praticamente stereotipato : un qualsiasi Stato nazionale europeo ha avuto un'evoluzione sovrapponibile, al punto che potremmo definire questa Branca quasi risorgimentale. L'intera trama è in effetti incentrata sul lento, faticoso, sanguinoso risorgimento degli Hochàim e su una lotta di liberazione in cui la Marca di Walgaaryon si vede contrapposta non soltanto all'usurpatore, il perfido Barone Maladuèrre (sostenuto apertamente dall'Impero Centrale e dai razziatori Holmworde), ma anche ai Diavoli Corruttori (i temibili, insidiosi parassiti sotterranei giunti al seguito del loro ignaro Dio : il Titano al Centro del Mondo, che gli Hochàim chiamano il Sire Fiammeggiante o Ardente). La vicenda è alquanto ben storicizzata, si articola su vari decenni di strategie preparatorie alla rivolta, che vedono coinvolte anche remote colonie che alcuni Hochàim avevano ottenuto in cambio del loro lavoro, facendo fiorire quelle lontanissime terre inospitali. Qui il tema si arricchisce del motivo (variante) della "diaspora ebraica" : coloni costretti ed emigrare lontani dalla madre patria ma che, nonostante tutto, rimangono inestricabilmente legati ad essa, e disposti a sacrificare le posizioni stabili ormai ottenute altrove per liberarla dalla morsa dell'oppressore Holmworde.
Anche qui gli Hochàim hanno un rapporto privilegiato con alcune fonti di potere reale. Oltre al Dio Sotterraneo, sin dalla notte dei tempi ben disposto verso i discendenti del Druido Rosso, col loro misterioso talento telepatico, anche i Fùrugatti ed i loro simbionti Rigeliani (Greelnar–Ýdugh) stringono Il Patto del Gatto con i Mastri di Gatto. Gli Hochàim possono quindi contare sul supporto sia della Piromanzia che delle Magie Fredde (Idromanti, Agastàfoti). Alieni a parte, Rocca di Stella è probabilmente il più storicizzato e plausibile delle varie trame (nessuno, dei/lle protagonisti/e compie imprese assolutamente sovrumane ed individuali), e parecchio verosimile per essere almeno in parte (ed in apparenza) di genere Fantasy. E trasuda abbastanza patriottismo ed abnegazione (del popolo alla propria terra ancestrale ed alla corona, vacante, per gran parte del libro).

{E}

I Venti del Giravàgo è un libro travagliato, e tra i meno omogenei al suo interno, frutto di vari passaggi di consegne interne e reinterpretazioni. Ci siamo avvicendati quasi come se ognuno volesse imprimergli la propria impronta indelebile. Inoltre questo Libro è nato con certe ispirazioni di fondo, si è sviluppato e cresciuto con altre, per infine chiudersi sotto l'influenza di altre ancora. Di conseguenza, in una lunga parte iniziale, allorquando la vicenda si snoda interamente nell'angusto scenario dei minuscoli mondi del Giravàgo (NdR : Arca Colonizzatrice Slavonica di classe Drakul), delle piccole Lunole e Tarlune, questo leitmotif semplicemente manca del tutto. Ci sono miriadi di razze diverse, in una microscopica galassia eterogenea, variopinta e cosmopolita. Guardare i piccoli screzi tra loro, le loro storie intricate ed assurde è come guardare in un caleidoscopio.

Ma, sebbene estremamente estesa, questa lunga introduzione non scalfisce che la superficie delle cose. Quei popoli hanno prosperato, per decine di migliaia di anni, dispersi nel Meta–Spazio, al di fuori del flusso del tempo ordinario, sbalzati via dalla loro originaria linea di universo. E non sanno più, hanno dimenticato cosa fosse l'Arca Slavonica (né che si tratti di un'Arca ! Perché il suo aspetto corrente è irriconoscibile). Quando però, causa eventi esterni, invasioni e minacce che s'intromettono nei fragili equilibri interni, vengono costretti a ricordare e prendere coscienza di chi siano realmente, e scoprono di essere discendenti di quella che, fuori, ancora è la Fratellanza Slavonica, allora nei protagonisti, in varia misura, avviene una trasformazione interiore, guidata da un abile agente del Servizio di Cronoprotezione che li ha fortuitamente riscoperti. Nota : si tratta delle conseguenze di una delle rarissime Incollature di Trama non episodiche, ma che manifestano effetti a distanza di tempi lunghi.
In particolare il cuore di Siglÿnde, già molto coraggiosa e leale di suo, si accende di fuoco patriottico come se la sua intera vita fosse stata riempita di senso. Le vicende dell'Arca si innestano in una ciclopica guerra di civiltà tra gli Altairiani (ed alcuni loro alleati di Rigel) ed i Solariani (ed altri alleati di Rigel, gli Shyeezaar, presenti anche sull'Arca stessa ed ormai inestricabilmente fusi insieme alla IA di gestione, il Sistema Sohlàngorn, prima noto come il Giravàgo). A causa di inversioni dei rapporti di cause ed effetti e di loop temporali, si scopre che i Campioni del Giravàgo sono come predestinati a giocare un ruolo cruciale nel più terribile scontro di quella guerra plurisecolare, la caotica Battaglia del Disco di Epsilon Eridani. E la commovente, forte e fragile, eroica Siglÿnde, si immola per compiere il proprio dovere come le era stato praticamente profetizzato. Non vacilla, non cede alla paura ed affronta il martirio con dignità e generosità, e grazie a ciò l'Ammiraglia Altairiana intatta (e con essa la tecnologia della propulsione ad Energia Oscura, che avrebbe / aveva cambiato gli equilibri di potenza) giunge nelle mani della Fratellanza Slavonica.
Il suo gesto, grazie ad un cinico espediente del Comandante Démetar Dragomir che la trasmette in diretta alla Radùga, l'Ammiraglia dell'avamposto di Novaya Kaliningrad, infiamma a tal punto i cuori dell'Enclave, e di lì a poco dell'intera Fratellanza lontana, da scatenare un invasamento collettivo e trascinare tutti in una sorta di furibondo scontro totale. Il fermo ma prudente presidente Radovan Chesnokov viene anch'egli completamente contagiato dal furore, e scaglia l'intera nazione avanti in un divampare di fuoco patriottico. Di lì a poco, la Repubblica Celeste rompe anch'essa gli indugi non solo per tornaconto, ma per non sfigurare. Accade quindi una sorta di amplificazione a stadi, esponenziale, come una catena enzimatica catalitica, laddove quel singolo atto eroico iniziale ne ispira sempre di più in un contagio quasi mistico.
Quindi il finale del libro, in forte discontinuità con le premesse, è probabilmente la singola sezione dell'intera PluriLogia laddove il tema del Popolo Eletto è più forte in assoluto. In questo, specialmente io (Vì) e Pàncer, fortemente simpatizzanti dei Ruskies, abbiamo riversato del nostro. Possiamo anche dire di essere stati profetici, visionari in mezzo ai ciechi e sordi. Questa chiusa infatti fu scritta all'incirca nel 2020 : due anni **prima** che la Federazione Russa, attaccata nei modi più svariati da almeno 35 anni, di cui direttamente dal 2014 al 2022, rompesse gli indugi passando al contrattacco in un'operazione militare speciale di denazificazione dei suoi ex territori, non potendosi più sottrarre ad uno scontro esistenziale. Ebbene, io e Pàncer avevamo profetizzato (per carità, non per vantarci : al pari di moltissimi altri, di analisti lucidi ce ne stanno a bizzeffe, pur non comparendo mai nel mainstream) un esito del genere, perché i Ruskies sono fatti così, non si piegano, ma nemmeno si spezzano. Sono infrangibili, come i Fremen di Dune o come gli Irongardiani.
Durante la Grande Guerra Patriottica (WWII) hanno sopportato da soli più caduti di tutte le altre nazioni belligeranti messe insieme, e nemmeno di poco, qualcosa compreso tra i 21 e 23 milioni di morti, e ciononostante sono arrivati a Berlino. Il martirio di Siglÿnde e le sue conseguenze sono un po' un tributo ad una simile titanica impresa. Non a caso, dopo l'immolazione della Falchessa, il Presidente Radovan Chesnokov per commemorarla le commissiona una sorta di memoriale e santuario, con una statua del tutto simile a quella di Volgograd. E già in precedenza, durante un breve colloquio a distanza tra la Falchessa ed il generale Treslakov, egli era stato come folgorato, vedendo in lei quella statua, мамаев курган, Mamayev Kurgan : il tumulo di Mamai, tornare in vita. Eccola lì, davanti a loro, spaventata ma indomita, con la sua spada in pugno come Lady Oscar, alta e candida, diritta e fiera, come una fiaccola, un faro ad indicare la via : Родина–мать зовёт ! La

Madre Patria Chiama ! Quindi I Venti del Giravàgo vede questo leitmotif covare sottotraccia per i tre quarti del Libro, ma esplodere nel finale con potenza dirompente.

{F}

Va premesso che la trama di questa Branca, La Parola Sepolta, si snoda su due distinti (e per parecchio tempo anche separati) piani di esistenza : quello fisico materiale e quello metafisico spirituale (l'Æthéreum o Mormorio). Conviene esaminare il primo per cominciare, visto che il tema del Popolo Eletto non si riconduce molto facilmente ad una realtà popolata di spiriti, fantasmi, ma anche Diavoli e Potenze Celesti (caso in cui la polarizzazione non è soltanto ovvia, ma non può essere considerata un nostro leitmotiv !). Nello scenario reale, concreto, il mood è ancora più cupo che non in G.E.G. di Napoli, rasentando il senso di catastrofe imminente, di Armageddon celtica.
Kroangst è un pianeta in buona parte conquistato e deturpato da invasori più intelligenti, più forti, di gran lunga più tecnologicamente avanzati, ed anche spietati, coraggiosi e determinati : i Kittolakýrm di Keléndanogh. Nelle prime due Onde costoro hanno conquistato già due vasti continenti, pari a circa il 40 % delle terre emerse e li stanno planiformando secondo le proprie esigenze, incompatibili con gli umani e le specie autoctone. Si percepisce una tetra rassegnazione di fondo degli autoctoni, nostri lontanissimi discendenti (malgrado siano dotati in modo significativo o di poteri psichici peculiari : la sensibilità di percepire il Mormorio, che caratterizza gli Ecclesiasti Esegetici, o di vera e propria magia : i Maghi Zhalwýri), che sentono incombere la Terza Onda che li spazzerà via tutti. Combattono, ovviamente, perché non hanno altra scelta, ma sentono di non avere speranze a lungo termine. Se non fosse per un imprevisto davvero abnorme (l'intromissione del Primo Increato, Satana / Djjnyahfar, nella vicenda e nella disputa) e per l'intermediazione di Zvìrren, che strappa a Gòbledrom, il Condottiero dell'Impero Keléndakar un armistizio a tempo indeterminato, congelando il conflitto, nell'intero Libro non resterebbe nemmeno un lumicino di speranza.
Inoltre i vari popoli / etnie di Kroangst sono strutturati in una società malata, disfunzionale, con caste chiuse, e colma di rivalità corporative e razzismo verso quella inferiore (gli Apteriòti o Senza Doni). Nemmeno è semplice riscontrare la più classica e ritrita retorica della prima SciFi di guerre spaziali contro gli alieni. I Kittolakýrm non sono certo simpatici né belli, ma la loro superiorità intellettuale è evidente. Non quella morale, però, ma questa è una scelta deliberata : Cit. *io, Ermenegìsto Sarchiavizzàni ('Tòtoro') ed Arielle Heulengale ('Vixykatt') ci siamo spesso chiesti come si sentirebbero gli umani se incontrassero una razza più potente che trattasse loro allo stesso modo in cui loro, come specie, trattano gli animali. E ci siamo buttati ad analizzare questa possibilità*. Gli invasori hanno un loro proprio codice d'onore, sono soldati anche valorosi e fedelissimi al loro Impero, semplicemente considerano i Kroangstiani nulla più che animali un po' più evoluti degli altri, e di nessuna utilità pratica visto che non sono nemmeno commestibili, per incompatibilità biochimiche sostanziali. E la ragione è che essi imparano le lingue di Kroangst con facilità disarmante, mentre nessun'altra specie conosciuta è mai stata capace di padroneggiare la lingua Kittolakýrm, che conta milioni di parole.
Inoltre, in un'occasione, Gòbledrom il Conquistatore (un condottiero spietato ed efficiente ma mai gratuitamente crudele), mostra pietà verso la prigioniera Zvìrren e la libera senza ragione razionale. Bisogna ammettere che questo gesto è fortemente ispirato alla pietà mostrata, a turno, sia da Bilbo Baggins e poi da Frodo Baggins verso l'esecrabile Gollum / Smeagol, gesto in apparenza senza senso e preoccupante, ansiogeno, ma rivelatosi poi la chiave della salvezza nel finale. Ora il paragone è certo ingeneroso : Gollum è una creatura malvagia e viscida, Zvìrren è una vera eroina del Bene. Ma questo non è il punto di vista giusto, la prospettiva da assumere per valutare questa decisione di fatto assurda è quella di Gòbledrom, per il quale Zvìrren era come un gattino, ma egli ugualmente non si è posto troppo il problema se avrebbe potuto rendersi pericolosa in futuro. Non lo era al momento, e le ha lasciato da vivere dell'altro tempo. Il suo mandato era appropriarsi di un intero pianeta per l'Impero, non di perseguitare i singoli individui. Scelta che ha poi salvato sia Kroangst sia l'Impero Keléndakar, perché in seguito solo grazie a Zvìrren è stato possibile bandire nuovamente il Demonio, tornato nel mondo reale (si sprechino i riferimenti agli horror religiosi con avventi dell'Anti Cristo).
Quindi non c'è un vero popolo dei Giusti che contrasta un fronte del Male puro. Ci sono due razze, rivali, che si contendono una stessa risorsa, un pianeta. Chiaramente noi, ed il Lettore, parteggiamo per i Kroangstiani

(anche se non proprio con tutti : uno di loro ha vinto il premio del più perfido della PluriLogia : tale Thràxom) e soffriamo con loro ! Tuttavia bisogna ammettere che la società Kittolakýrm è in fondo più giusta ed equilibrata al suo interno di quella strutturata in caste chiuse di Maghi, Chierici, Senza Doni e Zwygnag (sgualdrine geneticamente selezionate). Si scopre molto tardi, grazie all'intromissione del reietto NodnyGrooghan, che entro il bellicoso Impero Keléndakar esiste una corrente di pensiero pacifista che si oppone alle campagne di conquista, e costui cede alla Maga Zhalwýren dei documenti classificati utili per la resistenza. In fondo, a suo modo (un po' come il Mòrgoth ma molto più convintamente pacifista, pur essendo stato ai suoi tempi un Condottiero non inferiore a Gòbledrom stesso) che altro è, il vecchio e possente NodnyGrooghan, se non un guerriero di ALF ? È disposto a combattere al fianco di Zvìrren contro i suoi stessi simili, per amore di un principio astratto. Alla fine l'Impero, così spietato, è al suo interno meno arretrato socialmente della società a caste chiuse locale. Zvìrren, di nascita privilegiata, si è trovata catapultata tra i paria per avere fallito le Tre Prove Gnostiche. Forse anche per tale ragione Kroangst ha mostrato poca prontezza e scarsa resilienza durante la Prima e la Seconda Onda dell'invasione. Troppi, al suo interno, vivono in condizione subalterna, discriminati senza pietà, per poter pensare che valga la pena di morire per difendere un sistema simile. Scenario, ahi noi, assolutamente attuale e verosimile !

Quanto al piano metafisico / spirituale, la dicotomia Bene / Male era ineludibile ed è stata sviluppata secondo la più classica visione Cristiano / Biblica, con però una saliente eccezione. Non trattandosi di un nostro archetipo, ma di qualcosa di assolutamente diffuso, non val la pena di approfondirlo. Molto interessante invece lo status assolutamente anomalo, atipico, attribuito a Satana / Djjnyahfar (il Primo Increato) e le sue peculiarità e 'mansioni' in seno al Grande Disegno. Questa è totalmente innovativa ed eccentrica (di ciò ringraziamo Rìddler), ma non faremo qui spoileraggio sul suo ruolo.

(a cura del gruppo Vì — Tarcìsio Astronnàrdi — 'Vì'; integrazioni del gruppo Pàncer — Romèsto Trincagliùto — 'Doréamon').
(*Editor di bozze : Vì, Pàncer*)